

9. časť vekových weekendových zamyslení

Kým v predchádzajúcej weekendovke sme sa venovali tým klasikom druhej vlny, ktorí boli viac praktizujúcimi programátormi, dnes si predstavíme dvoch pedagógov z toho istého "súdku".



Niklaus Wirth je švajčiarsky programátor, jeho najznámejší "výtvar" je programovací jazyk Pascal, ktorý nielen zadefinoval, ale aj ako prvý implementoval, a to "bootstrapovým" spôsobom, t.j. Pascal bol napísaný v Pascale. Aj keď klasické životopisy pokračujú jazykmi Modula (v dvoch verziách - tento jazyk sám Wirth pokladá za "konečne dobrý" a Pascal za výsledok mladíckeho nedostatku skúseností) a Oberon (čo bol jazyk našitý na mieru ním písaného operačného systému s rovnakým menom), zaujímavejší je fakt, že tieto jazyky implementoval a aj používal na písanie ďalších pomerne rozsiahlych projektov (OS, text processor apod.). Výrazne ho ovplyvnili aj dva jednorôčné pobyty v stredisku Xerox PARC (ktorý bol rodiskom toľkých počítačovo-smerovaných nápadov dnes pokladaných za samozrejmosť, že si zaslúži samostatnú weekendovku).

Okrem "akademickej čistoty" Wirth hľadal aj spôsoby urýchlenia programovania ako procesu, ale aj programov samotných. Snažil sa nachádzať riešenia na paradox počítačov, "software sa stáva pomalejším rýchlejšie ako sa stáva hardware rýchlejším".

Množstvom svojich prác sa snažil viesť študentov a kolegov ku kvalitnému programovaniu, a hľadal cesty, ako študentom "správne metódy" tvorby programov sprostredkovať. Niektoré z jeho zaujímavých napísaných článkov sa dajú stiahnuť z jeho [osobnej webstránky](#). Wirth je profesorom Technologického inštitútu ETH Zurich na dôchodku.

Donald Knuth je americký programátor, profesor Stanfordskej univerzity na dôchodku.

Okrem rozsiahlych teoretických prác v oblasti programovania je Knuth známy najmä ako autor knihy The Art of Computer Programming, ktorá je základným dielom programovania a predstavuje okrem iného bezprecedentnú zbierku algoritmov.

Knuth však písal aj programy, z ktorých najvýznamnejší (bezpochyby aj najrozsiahlejší) je typografický program TeX.

Zo snahy o "lepšie" programovanie Knuth vytvoril paradigmu "literárneho programovania" a k nemu programovací "systém" WEB, akýsi "metajazyk" spájajúci do jedného zdrojového súboru dokumentáciu (samozrejme v TeX-u) aj program (pôvodne v Pascale, neskôr v C), a súvisiace nástroje na "rozdelenie" takéhoto "prepleteného" zdrojového textu na skutočnú dokumentáciu a program.

Knuth je známy aj svojráznym humorom. Pravidelne vyhlasuje odmeny na nájdenie chýb vo svojich knihách; za odmenu vypisuje šeky na menšie či väčšie (či exponenciálne rastúce